

I. KREACJE PODSTAWOWE, IN-PAGE

Kreacje typu in-page, czyli wbudowane w stronę (np. billboard, rectangle, skyscraper), aby spełnić wymagania techniczne muszą posiadać:

1. prawidłowe wymiary
2. prawidłową wagę
3. prawidłowo zdefiniowane przechwytywanie kliknięcia

Zunifikowane informacje na temat uniwersalnych rozmiarów i wag kreacji w zależności od typów można znaleźć w dokumencie Formaty Reklamowe.

Obszary klikalne definiuje się poprzez umieszczenie przezroczystego buttona nad całą powierzchnią, która ma być klikalna, na najwyższej warstwie kreacji. Do buttona należy dołączyć następujący kod:

```
on (release) {
    if ((_root.clickthru == undefined) && (_root.clickTag)) {
        _root.clickthru = _root.clickTag;
    }
    if ((_root.clickthru == undefined) && (_root.clickTAG)) {
        _root.clickthru = _root.clickTAG;
    }
    if (_root.clickTarget == undefined) {
        _root.clickTarget = "_blank";
    }
    getURL (_root.clickthru, _root.clickTarget);
}
```

II. JEDNO- I DWUPLIKOWA KREACJA NA WARSTWIE

Podstawowy typ kreacji na warstwie składa się z elementu stałego umieszczonego w stronie oraz części znajdującej się na warstwie, wyposażonego w możliwość usunięcia (poprzez interakcję użytkownika lub kliknięcie przycisku zamknięcia).

Wszystkie kreacje tworzone są w podobny sposób i funkcje w nich użyte zawsze są takie same. Klikalność kreacji przygotowuje się w identyczny sposób jak dla form płaskich (in-page).

W przypadku kreacji na warstwie korzystającej z plików graficznych (jpg, gif, png) zachowanie kreacji definiowane jest poprzez obsługujący ją skrypt JavaScript. W przypadku kreacji flashowych ich zachowanie musi być zdefiniowane wewnątrz nich w języku ActionScript.

Istnieją dwa podstawowe sposoby przygotowania kreacji na warstwie:

Pierwszym sposobem jest przygotowanie kreacji składającej się z dwóch plików, z których jeden odpowiada za formę in-page kreacji (starter), zaś drugi za wersję na warstwie (layer). Zarządzanie wyświetlaniem kreacji odbywa się za pomocą HTML i JavaScript. Należy pamiętać, że w przypadku plików obrazów (jpg, gif, png) jedyną możliwością zdefiniowania kreacji ekspandowalnej jest metoda dwuplikowa.

Drugi sposób w większej części opiera swoje działanie na ActionScript (w kreacji muszą być zdefiniowane odpowiednie funkcje AS) i polega na przygotowaniu jednej kreacji flash zawierającej animacje odpowiedzialne zarówno za starter jak i layer.

Rozmiar tak zdefiniowanej kreacji jest taki sam jak rozmiar jej części ekspandowanej. Należy pamiętać, że w tej metodzie wszystkie zachowania kreacji należy zdefiniować w niej samej.

Okodowanie kreacji:

- Poniższe kody napisane są w ActionScript2.0.
- Kody dla wersji AS3.0 zostaną przedstawione w dalszej części dokumentu.
- W pierwszej klatce kreacji należy umieścić poniższy kod.
- Odpowiada on za umożliwienie kreacji komunikacji zewnętrznej.

```
if (!_root.domain1) {
    domain1 = "*";
}
if (!_root.domain2) {
    domain2 = "*";
}
System.security.allowDomain(domain1, domain2, "*");
```

Obszary klikalne definiuje się poprzez umieszczenie przezroczystego buttona nad całą powierzchnią, która ma być klikalna, na najwyższej warstwie kreacji.

Do buttona należy dołączyć następujący kod:

```
on (release) {
    if ((_root.clickthru == undefined) && (_root.clickTag))
    {
        _root.clickthru = _root.clickTag;
    }
    if ((_root.clickthru == undefined) && (_root.clickTAG))
    {
        _root.clickthru = _root.clickTAG;
    }
    if (_root.clickTarget == undefined) {
        _root.clickTarget = "_blank";
    }
    getURL (_root.clickthru, _root.clickTarget);
}
```

Wszystkie elementy kreacji znajdujące się na warstwie muszą posiadać przycisk zamknięcia z dowiązaniem kodem:

```
on (release) {
    if (_root.activex == 1) {
        fscommand (_root.prefix + "_close");
    } else {
        getURL (("javascript:" + _root.prefix) +
            "_close()");
    }
}
```

Okodowanie kreacji dwuplikowej

1. Okodowanie startera

Do buttona odpowiadającego za kliknięcie w kreację należy dołączyć dodatkowy kod odpowiadający za ekspandowanie i zwijanie kreacji:

```

on (rollOver) {
    if (_root.actived == 1) {
        fscommand (_root.prefix + "_starterIn");
    } else {
        getURL ("javascript:" + _root.prefix) +
        "_starterIn()", "_self");
    }
}
on (rollOut) {
    if (_root.actived == 1) {
        fscommand (_root.prefix + "_starterOut");
    } else {
        getURL ("javascript:" + _root.prefix) +
        "_starterOut()", "_self");
    }
}

```

Tak przygotowana kreacja może zostać też potraktowana jak zwykły banner i może być umieszczona na stronie tak, aby pełniła taką funkcję (w takim wypadku w JavaScript funkcje byłyby przechwytywane i przekazywane do funkcji, które nic nie wykonują).

2. Okodowanie layera

Layer, podobnie jak starter, musi posiadać rozciągnięty nad całą powierzchnią button z podpiętym skryptem odpowiedzialnym za przekierowywanie kliknięć oraz skryptem odpowiadającym za ekspandowanie i zwijanie kreacji:

```

on (rollOut) {
    if (_root.inout) {
        if (_root.activex == 1) {
            fscommand (_root.prefix + "_layerOut");
        } else {
            getURL ("javascript:" + _root.prefix) +
            "_layerOut()", "_self");
        }
    }
}
on (rollOver) {
    if (_root.inout) {
        if (_root.activex == 1) {
            fscommand (_root.prefix + "_layerIn");
        } else {
            getURL ("javascript:" + _root.prefix) +
            "_layerIn()", "_self");
        }
    }
}

```

W przypadku potrzeby wyświetlenia layerowej części kreacji, jej zachowanie określone jest nie w ActionScript wewnątrz kreacji, a w zewnętrznym skrypcie JavaScript, w którym można określić również dodatkowe zachowania kreacji, takie jak: czy kreacja w momencie ładowania strony ma wyświetlić starter czy layer, ile razy w jakim okresie czasowym kreacja może załadować się wyekspandowana itp.

Dodatkowo należy pamiętać o przycisku zamknięcia X, który powinien być widoczny przez cały czas trwania animacji - ustawiony w formie elementu button znajdującego się ponad powierzchnią kreacji.

Fukcja zamykająca `_close()` opcjonalnie może być wywoływana automatycznie po upłynięciu określonego.

Używając funkcji bezprzyciskowych (reagujących na interakcję użytkownika, np. Najechnanie kursorem myszy nad powierzchnię kreacji) należy pamiętać o umieszczeniu funkcji `stop()` na końcu animacji, co pozwala uniknąć niekontrolowanego zapętlenia kreacji.

Okodowanie kreacji jednoplikowej

Cała animacja zdefiniowana jest w jednym pliku. Jej umiejscowienie na stronie oraz rozmiary w wersji zwiniętej są zdefiniowane w JavaScript. W wersji zwiniętej (starter) widoczna jest tylko część kreacji, natomiast w wersji rozwiniętej cała kreacja swf staje się widoczna.

Przygotowanie kreacji jednoplikowej wymaga uwagi przy rozmieszczaniu buttonów na kreacji, logicznym rozmieszczaniu funkcji i prawidłowej nawigacji pomiędzy animacją startera i layera.

Główny button kreacji powinien mieć rozmiar startera (może być częścią osobnego MovieClip dla startera) i mieć przypisane takie same funkcje, jak starter kreacji dwuplikowej (nie zapominając o funkcji odpowiedzialnej za klikalność kreacji) uzupełnione o odwołanie do layerowej części animacji, np.:

```
on (rollOver) {
    if (_root.actives == 1) {
        fscommand (_root.prefix + "_starterIn");
    } else {
        getURL ("javascript:" + _root.prefix) +
        "_starterIn()", "_self");
    }
}
on (rollOut) {
    if (_root.actives == 1) {
        fscommand (_root.prefix + "_starterOut");
    } else {
        getURL ("javascript:" + _root.prefix) +
        "_starterOut()", "_self");
    }
}
```

Jeśli kreacja ma się rozwinąć automatycznie po załadowaniu strony, nie można jej traktować jako kreacji dwulayerowej, zaś automatyczne wywołanie funkcji `_starterIn()` musi zostać ponownie umieszczone w kreacji, najlepiej z ograniczeniem uniemożliwiającym zapętlenie się ekspandowania.

Na części rozwiniętej lub na buttonie muszą być podpięte następujące funkcje:

```
on (rollOut) {
    if (_root.inout) {
        if (_root.activex == 1) {
            fscommand (_root.prefix + "_layerOut");
        } else {
            getURL (("javascript:" + _root.prefix) +
                "_layerOut()", "_self");
        }
    }
}
on (rollOver) {
    if (_root.inout) {
        if (_root.activex == 1) {
            fscommand (_root.prefix + "_layerIn");
        } else {
            getURL (("javascript:" + _root.prefix) +
                "_layerIn()", "_self");
        }
    }
}
```

Tutaj również wymagany jest przycisk zamknięcia i - o ile to możliwe - zamknięcie części layerowej na końcu animacji. W każdym wywołaniu on rollover/on rollout funkcje JavaScript można umieszczać przed zdefiniowaniem nawigacji (przejścia między stadiami kreacji).

Wskazówki:

1. Funkcje mogą być przechwytywane przez proste struktury, jak np.:

```
<script> function 123_close()</script>
```
2. Wewnętrzne wywołania funkcji (nawigacja w kreacji) umieszczone w buttonach ze zdefiniowanymi funkcjami, powinny zostać umieszczone za tymi funkcjami.
3. Testy należy wykonywać online, najlepiej na serwerze lokalnym, gdyż pewne rzeczy mogą funkcjonować inaczej, gdy skrypty uruchamiane są w sieci, a inaczej gdy z dysku twardego.
4. Dostarczając kreację, dobrze jest podać nazwy użytych funkcji i rozmiary kreacji (zarówno startera jak i layera), a w przypadku kreacji dwuplikowych również sposób i kierunek ekspandowania, czasy opóźnień i inne informacje na temat pożądanego zachowania się kreacji.